NES•GAME BOY• MEGADRIVE•GAME GEAR•SUPER NES•MEGA CD•32X•SATURN•PLAYSTATION•NINTENDO 64•DREAMCAST•PS2•GAME BOY ADVANCE•GAME CUBE

RETRO POLIS

LE MAGAZINE EN LIGNE DES JEUX RETRO

N°30
juin 2013

JEUX:
SAINT SEIYA: LE SANCTUAIRE
MARIO GOLF TOADSTOOL TOUR
ESPN EXTREME GAMES
SSFII TURBO REVIVAL
MARIO PARTY 5
BUG TOO!

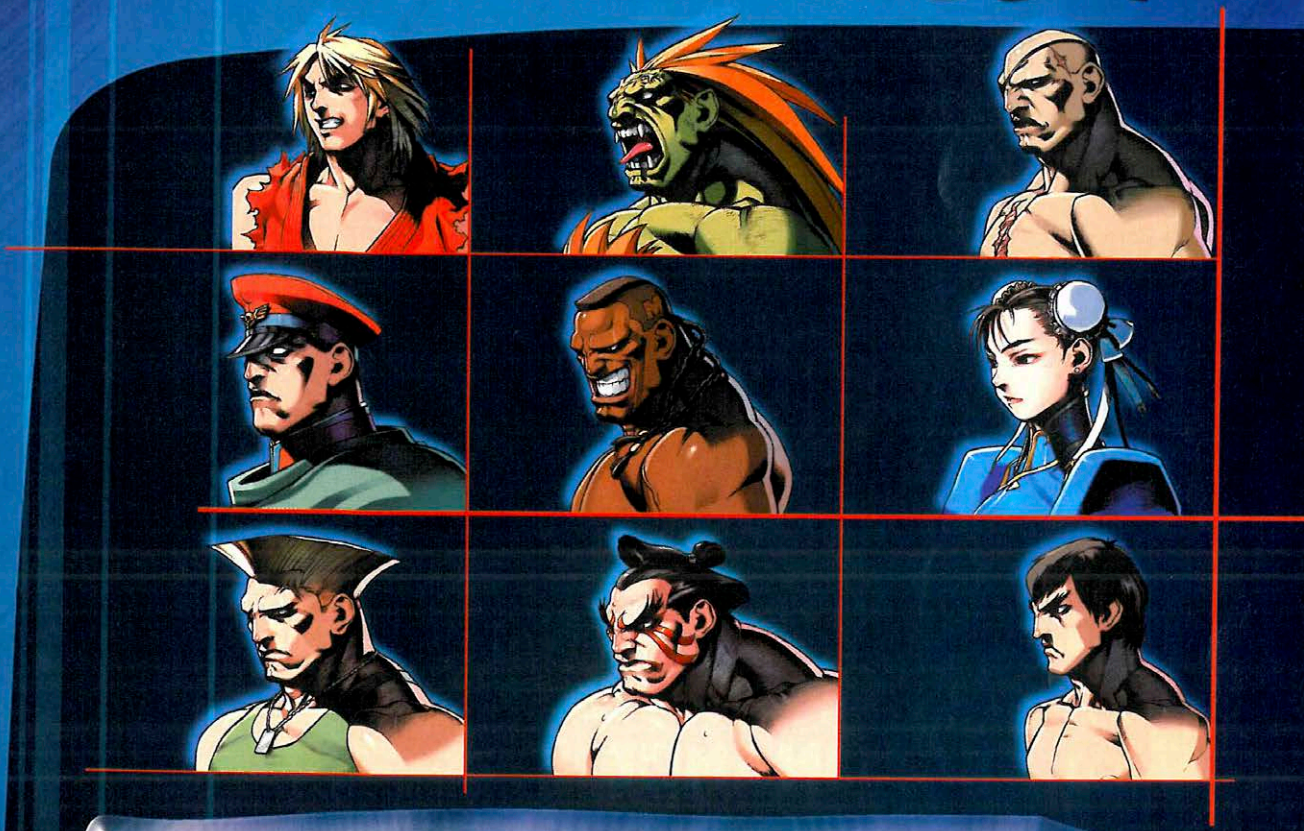
GOODIES:
Nintendo Player #5

TIPS:
Les trucs & astuces des jeux Megadrive

CINÉ:
Tomb Raider

R3TR0P0L15 - 30 - 0€

c'est qui cette bande de mauviettes ?



Pour seulement 29.99 Euros*, devenez un caïd des jeux de combat sur Game Boy Advance™ !

Mike Tyson Boxing

Final Fight One

Super Street Fighter 2X Turbo Revival

*Prix public généralement constaté à partir du 30 mai 2002, dans la limite des stock disponibles. Prix public généralement constaté avant cette date : Super Street Fighter 2X Turbo Revival : 53,20 Euros ; Final Fight One : 54,73 Euros ; Mike Tyson Boxing : 45,99 Euros.

GAME BOY ADVANCE

Codemasters GENIUS AT PLAY

CAPCOM

www.ubi.com
08 92 70 50 30
3615 UBI SOFT

Ubi Soft

© CAPCOM CO., Ltd 2001 © CAPCOM USA 2001. ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO.LTD, Final Fight One is a registred trademark of CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED, Super Street Fighter Turbo Revival is a registred trademark of CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED © 2002 Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. Published under licence by Ubi Soft Entertainment. "Mike Tyson Boxing"™ is a trademark of Codemasters. "Mike Tyson"™ is a trademark of Mike Tyson Enterprises. Mike Tyson's name and image are used under license. Nintendo, Nintendo Entertainment System, Game Boy and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo.

EDITO JUIN 2013

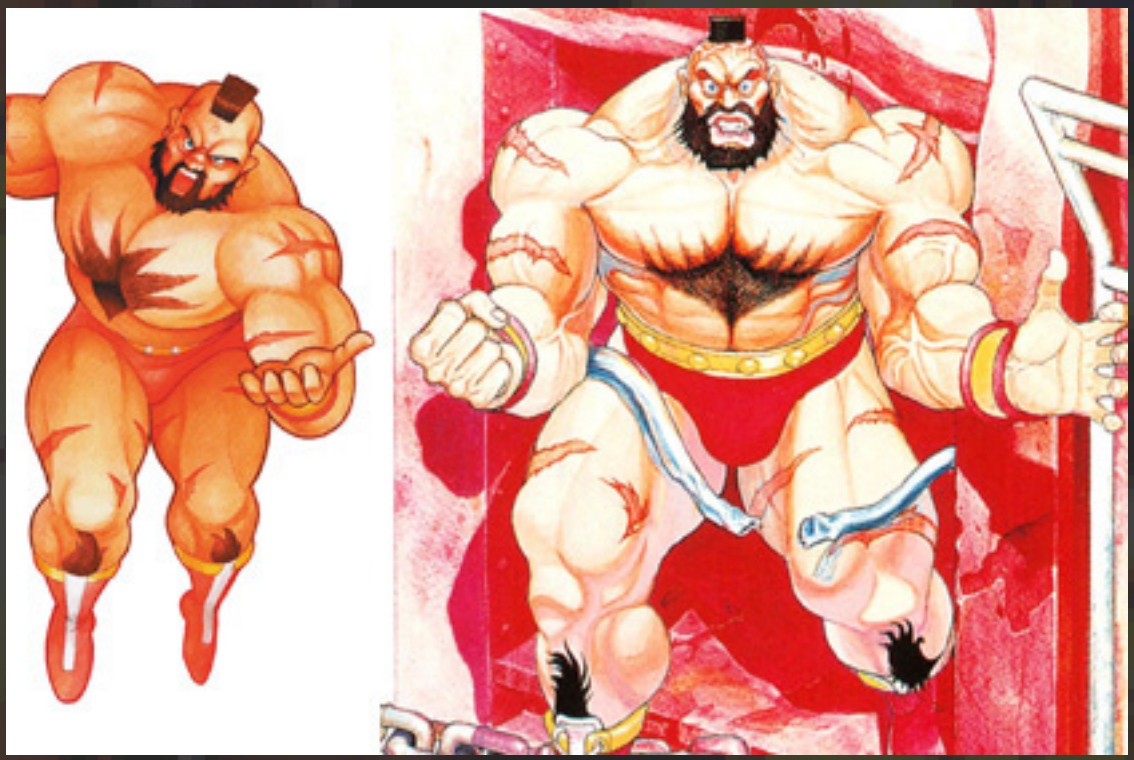
Mais... d'où émane cet incroyable cosmos?!! Mais... mais... c'est impossible!
Si vous avez entendu ces deux exclamations une bonne centaine de fois et que vous avez reconnu quel Chevalier d'Or illustre la couv' de ce numéro, vous êtes prêts à vous frotter au test du très attendu Saint Seiya: Le Sanctuaire...
Beaucoup de pression sur ce jeu, alors Retropolis vous propose d'évacuer le stress avec d'autres disciplines: golf, courses de rue, jeu de plateau, plate-forme et baston portable.
Et ce mois-ci vous n'aurez pas à choisir entre un goodies ou une toile: vous aurez droit aux deux avec un Nintendo Player et la critique ciné de Tomb Raider, rien que ça!
Profitez donc de ce numéro très éclectique car le mois prochain, on se focalisera sur un seul jeu...

Trev

AGENDA p.02
TESTS p.29
TIPS p.48

AGENDA

Happy Birthday Zangief



S Dnem Rozhdeniya! Voilà, c'est comme ça qu'il faut souhaiter un joyeux anniv' à Zangief dans sa langue natale. Le catcheur russe est né le 1er juin 1956 et à défaut de pouvoir compter sur des capacités intellectuelles hautement développées, il peut tout miser sur son gros gabarit pour défendre fièrement sa patrie. Et si il vous prend dans ses bras, qu'il vous écrase tout en bas, ça va vous faire quelque chose mais ce sera pas vraiment la vie en rose. Impressionnant donc mais pas vraiment méchant, le bougre a quand même réussi à faire danser Gorbatchev sur son ending de Street Fighter II...

Présentation de la Super NES au CES '91

Le 1er juin 1991, au CES (Consumer Electronics Show) de Chicago, Nintendo présente la Super Nes! Cette console 16 Bits vous fait rêver? Alors accrochez-vous: la Super Nes fera aussi bien tourner des jeux sur cartouche que sur support CD, grâce au lecteur CD-ROM développé avec Philips. On en reparle en septembre de cette même année, date prévue pour le lancement...

Présentation de la NES 2 au CES '93

Le 3 juin 1993, le CES (Consumer Electronics Show) de Chicago est lancé pour 4 jours! Nintendo en profite pour dévoiler un nouveau modèle de la NES. Celle-ci sera équipée d'un port cartouches sur le dessus et de manettes similaires à celles de la Super Nintendo. Bon, ils ont beau relooker cette chère console, elle n'en reste pas moins une 8 Bits techniquement obsolète! Alors rassurez-vous, le prix ne sera pas le même que celui de la 16 Bits: 49,95$ avec une manette, ça reste correct non?

Sortie de Starwing

Le 3 juin 1993, rejoignez les rangs du team Starfox aux côtés d'un renard, un faucon, un lapin et une grenouille! La Super NES s'offre une véritable révolution avec la sortie de Starwing, un shoot aérien tout en 3D polygonale... Ce petit miracle est possible grâce à l'intégration de la puce Super FX dans la cartouche. Inutile donc de retourner votre console en magasin parce qu'elle est trop puissante; contentez-vous de vous frayer un chemin entre les planètes et champs d'astéroïdes, et essayez de dégommer ce terrifiant visage géant cracheur de facettes qu'on voit dans la pub si vous l'osez!

Présentation de la Game Boy au CES '89

Le 4 juin 1989, Nintendo présente sa première console portable au prix de 89,95$ avec un jeu! La Game Boy (ou Le Game Boy selon votre envie) risque bien tout rafler sur son passage, d'autant plus que le jeu inclus en question s'appelle Tetris...

Le saviez-vous?

Ne vous fiez pas toujours à ce qui est écrit sur une boîte de jeu: Bug Too! sur Saturn inclut bien un mode 2 joueurs (en alternance) alors qu'il est bien écrit 1 Player au dos du boîtier.

Happy Birthday Kage

Kage-Maru est né le 6 juin 1971. Pfuit, comme ça, super furtivement (après tout, c'est un ninja). Dans la série Virtua Fighter, il fait partie de ceux qui participent au tournoi pour contrer son organisateur, le cartel Judgment 6. Kage y joue un rôle assez important pour 3 raisons: d'abord parceque sa mère, capturée par Judgment 6, se cachait sous l'enveloppe du prototype Dural lors du 2nd tournoi, ensuite parcequ'il a gagné le 3ème tournoi et enfin parceque c'est un ninja; et voyons, c'est bien connu: un ninja dans un jeu de baston c'est toujours classe un point c'est tout! Au fait, on vous a dit que Kage était un ninja?

Happy Birthday Mitsurugi

Allez quoi, Mitsu-Mitsu, fais nous un sourire c'est ton anniv'! Né le 8 juin 1562, cette figure emblématique de la saga Soul Calibur prend même des airs de personnage principal pour le premier opus Soul Blade; il fera d'ailleurs la couv' de nombreux magazines lors de la sortie du jeu. Faut dire qu'il a de l'allure le bonhomme, et il engage pas le combat pour déconner. Incisif et puissant mais toutefois agile, Mitsurugi est même capable d'éviter les tirs d'un fusil... enfin si vous vous débrouillez bien lors de sa fin interactive!

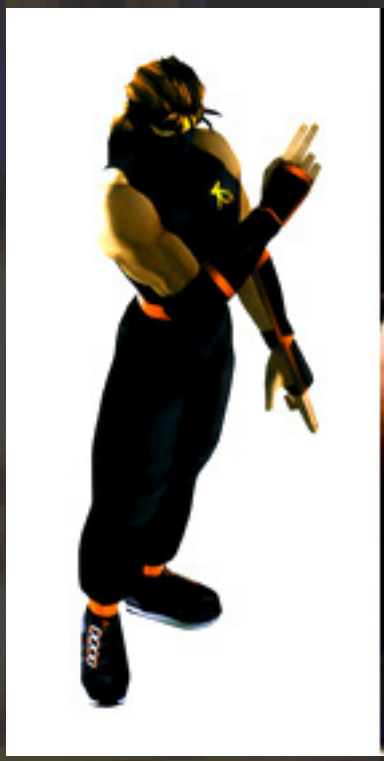
Happy Birthday Yu Suzuki

Yu Suzuki est né le 10 juin 1958 et pour résumer l'oeuvre de cette personne on peut tout simplement dire qu'en dehors de Sonic, si vous cherchez un hit de Sega, vous avez beaucoup de chances de tomber sur un des jeux qu'il a conçu. De Champion Boxing à Shenmue en passant par Hang On, Space Harrier, Out Run, After Burner, G-LOC, Virtua Racing, Daytona USA, Virtua Fighter, F355 et d'autres perles, sa brillante carrière lui vaut le respect de beaucoup de joueurs à commencer par ceux des salles d'arcade. Il est également précurseur de quelques petites révolutions comme par exemple la 3D polygonale pour un jeu de voitures ou pour un jeu de combat, ou encore le FREE (Full Reactive Eye Entertainment) de Shenmue. En définitive, c'est un peu lui le Maître Sega...

Happy Birthday Axel

En dépit de son nom plutôt classe, Axel Hawk de la série Fatal Fury n'a rien d'un faucon svelte et aérien. Cet ex-champion de boxe poids lourd bien terre-à-terre né le 13 juin 1954 compte davantage sur la force de ses poings que sur son jeu de jambes. Mais comme certains gros gabarits des jeux de baston, Axel nous cache quand même des petits soucis: le bougre est très protecteur et inquiet pour sa môman, ce qui n'est pas forcément évident quand on choisit de devenir l'un des 3 lieutenants du baron du crime Wolfgang Krauser...

Happy Birthday Ryu Hayabusa



Et un ninja de plus, un! Mais celui-là vous dit peut-être quelque chose... Né un 15 juin, Ryu Hayabusa fait partie des persos très efficaces de Dead or Alive; il participe d'ailleurs au premier tournoi pour garder un oeil sur Kasumi, qui s'y est précipitée elle aussi pour chercher vengeance sans l'autorisation de leur clan. Mais en dehors de la baston, il a également eu droit à sa propre série de jeux puisqu'il est le protagoniste de la série Ninja Gaiden (ouais, pas Shinobi, l'autre...). Quoi, vous ne l'aviez pas reconnu? Alors c'est un bon ninja.

Happy Birthday Talim

On dit que la jeune et jolie Talim a le vent pour allié... cool, elle va pouvoir s'en servir pour souffler toutes ses bougies - et il y'en a un paquet lorsqu'on est né un 15 juin 1576! Il a fallu attendre Soul Calibur II pour la voir pointer le bout de ses tonfas. Il faut dire qu'avant, elle nous a fait un gros blackout après s'être prise de plein fouet les ravages d'une aura maléfique déchirant le ciel. Les amateurs de persos très vifs seront aux anges avec elle... de quoi rendre jalouse Taki, qui vient de trouver une concurrente de taille en la matière!

Présentation de Banjo-Kazooie à l'E3 '97

Le 19 juin 1997, l'E3 (Electronic Entertainment Expo) se tient à Atlanta pendant 3 jours. On y attend plus de 37000 personnes. Pas 36000, pas 38000, non madame, 37000! Nintendo y dévoilera le jeu Banjo-Kazooie, mettant en scène une paire d'animaux rigolos qui devraient se faire une place de choix parmis les grands héros Nintendo sur N64...

Sortie du Game Boy Player

Le 20 juin 2003, Nintendo sort le Game Boy Player! Comme son nom l'indique, cet accessoire qui se place sous la Game Cube (la rendant alors parfaitement cubique au passage) va nous permettre de jouer aux jeux Game Boy Advance - mais aussi à vos vieilles cartouches Game Boy Advance voire Game Boy tout court si jamais vous en retrouvez dans un vieux carton ou au grenier. Une très bonne initiative qui ne date pas d'hier: souvenez-vous, près de 10 ans plus tôt Nintendo sortait le Super Game Boy qui permettait de lire également les jeux GB via la Super NES...

Sortie de la Game Boy Advance

Le 22 juin 2001, Nintendo sort enfin la vraie descendante de sa mythique Game Boy: la Game Boy Advance! Sur le papier, ce serait donc une console portable 32 bits, mais à l'oeil elle semble plus proche d'une Super NES compacte... Bon, le seul moyen d'en avoir le coeur net reste bien sûr de foncer l'acheter. Mais assurez-vous de rentrer avec avant la nuit et que le courant passe toujours normalement dans votre maison: après tant d'années, les p'tits génies de chez Nintendo n'ont toujours pas jugé bon d'intégrer un rétro-éclairage à leur portable...

Happy Birthday Lizardman

Street Fighter a son Blanka, Mortal Kombat son Reptile, Killer Instinct son Riptor, Primal Rage, ben euh tous ses persos... et Soul Calibur, son Lizardman. Né le 23 juin 1955 sous forme humaine, le pauvre n'a pas eu vraiment de chance: élu du dieu Hephaestus tout comme Sophitia pour aller détruire le mal incarné dans Soul Blade, on a failli le perdre dans un désert. Heureusement, des villageois l'ont recueilli (aaaahhh!). Malheureusement, il les a tous massacré par la suite, rongé par le Mal qui coulait dans ses veines comme un poison (oooohhh...). Comme si ça ne suffisait pas, un taré l'a ensuite capturé pour le transformer en lézard. Et par-dessus le marché, il n'est même pas original à jouer puisque son style de combat est calqué sur celui de Sophitia. Non sérieux, y'a des jours où il vaudrait mieux rester couché...

Sortie de Sonic the Hedgehog

C'est le 23 juin 1991 que déboule enfin Sonic sur les consoles Megadrive/Genesis! Sega a besoin d'une mascotte cool pour rivaliser avec un certain plombier moustachu bedonnant; le hérisson va véhiculer tout le fun et l'agressivité correspondant à la stratégie de la firme. Sonic the Hedgehog a vraiment été le gros coup de fouet pour la 16-Bits, et le lancement du jeu aux USA mais aussi en Europe avant le Japon symbolise une autre facette essentielle de cette stratégie: le vieux continent ne sera plus la cinquième roue du carrosse dans l'industrie du jeu, en tout cas pas pour Sega...

Sortie de Super Mario Bros. au ciné

Le 23 juin 1993, Mario et Luigi vont enfin prendre vie sur grand écran en France! La sortie ciné de Super Mario Bros. a de quoi attiser la curiosité de tous les joueurs qui ont déjà foulé les sentiers du Royaume Champignon et pour cause: non seulement il s'agit de la première grande adaptation d'un jeu vidéo en film mais en plus, celui-ci à l'air bien éloigné de ce que nous avons traversé dans les niveaux des opus NES (ou plus récemment Super Nes). Bon ben le seul moyen d'en avoir le coeur net va être de se chopper une place, vite!

10ème anniversaire de Sonic au Japon

Le 23 juin 2001, Sonic fête ses 10 ans! Les japonais auront donc la chance de voir débarquer une édition spéciale de Sonic Adventure 2, qui sort alors sur Dreamcast sous la forme d'un pack anniversaire; celui-ci contient donc en plus du jeu: un CD audio, un livret sur l'histoire vidéoludique de la mascotte de Sega et enfin une médaille dorée commémorant ce 10ème anniversaire. Waouu quel joli cadeau pour notre hérisson... et pour les fans! Mais quel dommage qu'il s'agisse d'une exclu japonaise... ben ouais quoi, aux States et en Europe on l'a quand même bien soutenu aussi le père Sonic quand il a débarqué en 91!

Happy Birthday Masque de Mort

Masque de Mort, Chevalier d'Or du Cancer et gardien de la quatrième maison du Sanctuaire, est né un 24 juin. il est le plus mauvais des Chevaliers d'Or - enfin pas du point de vue du combat, comme en témoignent les nombreux cadavres qui ornent son temple. Non, le truc avec Masque de Mort, c'est qu'il est pourri jusqu'à la moelle. Contrairement à la plupart de ses compagnons, il est tout-à-fait conscient de la supercherie du Grand Pope mais continue à lui obéir. Bon alors ok, il est violent, cruel, tue hommes femmes et enfants sans la moindre pitié mais il faut le comprendre aussi: Masque de Mort, c'est quand même un nom pas facile qui ne prédestine pas forcément celui qui le porte à faire partie du fan-club des Bisounours. Pas de bol pour lui cependant puisque lors de son combat contre le Chevalier de Bronze Shiryu, son armure décidera de le quitter d'elle-même offrant un avantage décisif à son adversaire. Et ouais, fallait lire la toute petite ligne en bas du contrat des Chevaliers d'Or: «passé un délai de garantie de 90 jours, si un Chevalier est trop méchant, son armure sacrée se fera

la malle. Il faudra alors faire une demande à la Préfecture sacrée la plus proche pour en recevoir une nouvelle, à condition d'être encore en vie». Dommage.

Formation de la Computer Game Developer Association

Le 24 juin 1994, le game designer et écrivain Ernsest W. Adams fonde la Computer Game Developers Association qui deviendra par la suite l'International Game Developers Association. Cette association très ouverte a pour but de favoriser la profession des développeurs de jeux vidéo notamment à travers le développement de leur carrière, les innovations ou encore une meilleure défense juridique. Cette belle initiative a le mérite de préserver un peu plus la dimension humaine d'une industrie qui ne cesse de grandir...

Présentation de Donkey Kong Country au CES '94

Le 24 juin 1994, au CES (Consumer Electronics Show), Nintendo dévoile un grand jeu sur Super Nintendo. Grand jeu? Une bombe, même, qui aura certainement de quoi faire trembler les PC comme les futures consoles 32 Bits: Donkey Kong Country!

Sortie de Mario Kart 64

Le 24 juin 1997, on fout les parents dehors, on branche la N64 sur la grosse télé du salon, on commande au minimum 4 pizzas (avec huile piquante siouplaît) et on ramène des potes: Mario Kart revient enfin en version 64 bits avec ses nouveaux circuits en vrais polygones, et ses persos tous en forme - mais toujours en sprites, eux. Ah, et si un de vos potes pleurniche parce que son petit Koopa favori a disparu... ben c'est pas grave gamin, regarde y'a Wario! T'as qu'à dire que c'est un Koopa plus lourd déguisé en plombier un peu bourré!

R.I.P. Michael Jackson

Le 25 juin 2009, la nouvelle tombe: Bambi est décédé, et il ne s'agit pas du faon de Disney qui se cassait la gueule sur la glace. Ne comptez pas sur Retropolis pour vous rabattre les oreilles avec tous les ragots et frasques qui ont accompagné sa vie et sa mort; en revanche, il est intéressant de revenir sur quelques liens parfois étonnants entre le personnage et Sega...

A commencer bien sûr par Moonwalker, le fruit d'une collaboration sur Megadrive qui le met en scène, lui et ses redoutables chorégraphies contre de méchants gangsters dans un beat'em all original pour le coup. Et un peu culte quand même.

On le retrouvera également en guest dans deux jeux Dreamcast: le déjanté Space Channel 5 dont le délire spatio-chorégraphié lui va à ravir, ainsi que dans l'hilarant Ready 2 Rumble 2 où le joueur pourra cette fois le faire danser... sur le ring!

Le plus intéressant reste toutefois ses influences concernant Sonic lui-même; bien que ce ne soit pas forcément évident au premier coup d'oeil, le design des chaussures du hérisson a été pompé sur les pompes de MJ.

C'est également lui qui avait co-composé le générique de fin de Sonic 3, sorti en 1994 sur Megadrive. Une info longtemps restée confidentielle car l'arrangement limité par les capacités sonores de la console portait préjudice à sa musique selon lui, mais la patte Michael Jackson avait déjà titillé les oreilles de nombreux joueurs à l'époque. Cachée mais pas perdue, cette musique servira de base à l'un de ses nombreux hits, «Stranger in Moscow» sorti 2 ans plus tard.
Maintenant, si par hasard vous croisez un fan du roi de la pop qui ose insulter le jeu vidéo, vous savez ce qu'il vous reste à faire: terrassez-le avec ces anecdotes et achevez-le avec un pas de danse. Yeah, comme dans Moonwalker...

Le saviez-vous?

C'est la découverte du Cambodge, lors du tournage du film Tomb Raider, qui a révélé à l'actrice Angelina Jolie un profond engagement pour les causes humanitaires.

Sortie de Tomb Raider au ciné

Le 27 juin 2001, Lara Croft fait enfin ses débuts au cinéma sous les traits d'Angelina Jolie! Ce n'est pas la première fois qu'une nana sexy incarne en chair et en os l'icône qui fait fantasmer toute une génération de joueurs (souvenez-vous de Rhona Mitra ou même Vanessa Demouy!). Sauf que là il ne s'agit pas d'une séance photo mais d'un vrai film d'1h30, donc on ne va pas louper le spectacle. Hein quoi, le scénar? Les scènes d'action? Ouais ouais on y va pour ça aussi bien sûr...

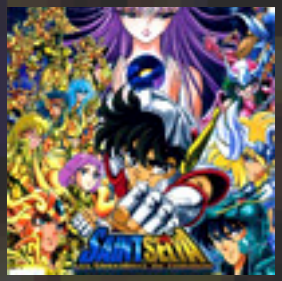
Sortie de Tekken 5

Le 29 juin 2005, ça va à nouveau bastonner dans les chaumières: Tekken 5 sort sur PS2 et s'apprête à combler les attentes de ceux qui se sentaient un peu laissés sur le carreau avec l'opus précédent... Cette fois, c'est papi Jinpachi qui régale et si le roster de 31 persos ne vous convient toujours pas, vous pourrez toujours vous rabattre sur les 3 premiers Tekken en version arcade, eux aussi inclus dans la galette!

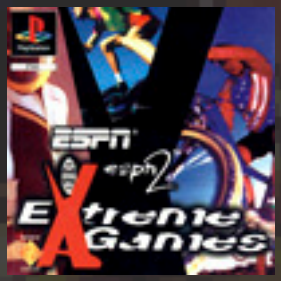
Sortie de Saint Seiya: Le Sanctuaire

Le 30 juin 2005, les fans des Chevaliers du Zodiaque vont tous atteindre le 7ème sens: le jeu de combat tant attendu à l'effigie de leurs vaillants héros de bronze - et surtout leurs 12 redoutables adversaires en or - arrive enfin sur Playstation 2! Attention, jeunes chevaliers gamers: on dirait qu'un étrange cosmos émane également de ce jeu... comme si il y'avait quelque chose de maléfique en lui... ne vous laissez pas duper par les magnifiques armures étincelantes, y'a p'têtre anguille sous roche!

TESTS


SAINT SEIYA

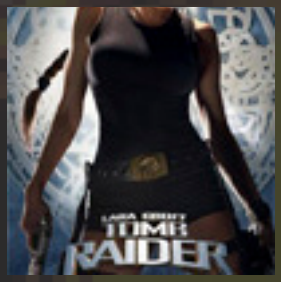
MARIO GOLF


ESPN
Extreme Games

GAME BOY ADVANCE
SUPER STREET FIGHTER II
CAPCOM

MARIO PARTY 5

SEGA SATURN
BUG TOO!


TOMB RAIDER

Nintendo
DOUBLE DRAGON

SAINT SEIYA LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE LE SANCTUAIRE

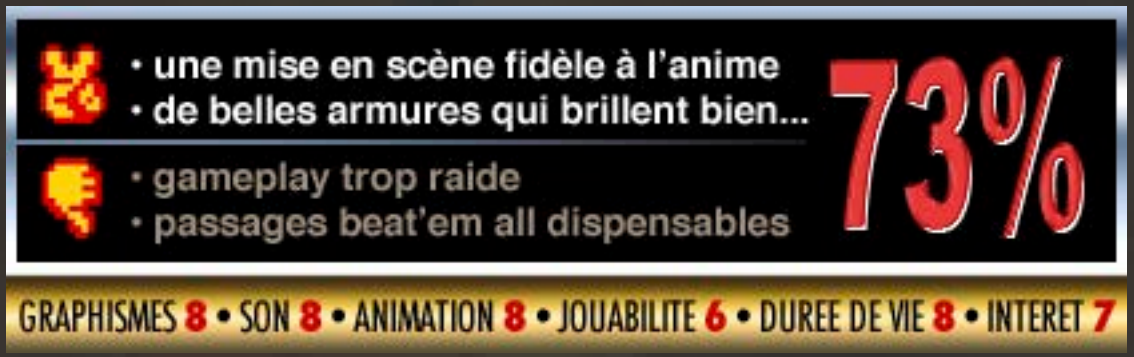
combat 3D • Bandai/Atari • 30 juin 2005 • 1 ou 2 joueurs PLAYSTATION 2

Malgré une popularité qui a largement survécu au Club Dorothée, Saint Seiya reste un grand oublié du jeu vidéo depuis un RPG assez chaotique sur NES! Alors quand on nous annonce un jeu de combat PS2 mettant en scène nos héros face aux prestigieux Chevaliers d'Or, peut-on légitimement laisser exploser son cosmos de joie? Réponse ci-dessous...

Premier constat positif, cette adaptation est extrêmement fidèle au fameux chapitre du Sanctuaire - si on excepte un doublage FR parfois chelou et quelques phases de beat'em all un peu hors-sujet: tous les chevaliers d'Or sont bien là en plus de nos héros de Bronze, les armures brillent de mille feux et les attaques démesurées sont toutes retranscrites à l'écran; la ressemblance avec l'anime en est d'ailleurs presque troublante lors de certaines cut-scenes ponctuant l'ascension de nos héros vers le Grand Pope! Généreux dans son contenu, Saint Seiya nous permettra même d'incarner en plus nos prestigieux adversaires 24 carats + quelques chevaliers d'argent et d'acier (arf), de prolonger l'histoire via

quelques segments additionnels, et même d'admirer les figurines vintage de notre enfance et les magnifiques Myth Cloth en photo parmi les bonus d'un musée. Royal! Malheureusement, le jeu se montre vraiment moins entraînant manette en main...

Peu étoffée et raide comme une trique de taureau en or massif, la jouabilité se résume surtout à presser quelques touches à la suite pour réaliser des combos, et accumuler assez de cosmos pour déclencher une attaque ultime qui mettra généralement un terme aux combats un peu lourds voire assez pénibles (même à deux). Sans hurler à la catastrophe, on parle quand même de la substance d'un jeu de baston! Alors malgré quelques maigres idées sympas (la contre-attaque Cosmos, le matraquage de boutons pour s'extirper du game over...), il apparaît clairement que les développeurs ont négligé le gameplay au profit d'un bel emballage taillé sur mesure pour les grands nostalgiques de la série animée. Le tout est donc de savoir si vous êtes plus fan que joueur; c'est malheureusement la seule raison qui justifiera vraiment de passer à la caisse.



MARIO GOLF TOADSTOOL TOUR

golf • Nintendo/Camelot Software Planning • 18 juin 2004 • 1 à 4 joueurs GAME CUBE

Le grand public pense à tort que Tiger Woods a décoincé l'image un peu trop chiante et snob du golf, mais c'est faux. Les Nintendomaniaques, eux, connaissent la vérité vraie: c'est bien leur mascotte qui a rendu ce sport beaucoup plus sympa et ce, depuis déjà plusieurs années! Pour ceux qui auraient encore des doutes, Mario Golf: Toadstool Tour débarque sur Game Cube. Sortez vos clubs...

Le Royaume Champignon va donc faire office de grand terrain de jeu pour notre plus grand plaisir; mais outre les classiques parcours verdoyants, on va également pouvoir golfer en plein désert, en bord de plage ou même aux abords de la forteresse de Bowser. Le golf restant ce qu'il est même avec la joyeuse clique de Mario, Toadstool Tour prend au sérieux les paramètres fondamentaux de la discipline: vent, types de sols, relief détaillé du terrain, type de trajectoire de la balle... Exit les attaques spéciales complètement farfelues, Nintendo est resté relativement sage en attribuant seulement quelques petits boosts affectant l'arrivée de la balle pour l'ensemble des persos. C'est donc pratiquement une vraie simulation qui se cache derrière l'univers toujours mignon et coloré de

notre ami plombier! Arrivé à un certain point, le niveau du championnat pourtant très prenant en deviendra presque décourageant. Va vraiment falloir bosser son swing mais à côté, de nombreux petits jeux bonus permettent de se faire la main de façon plus légère et originale tout en rallongeant la durée de vie déjà excellente du soft.

Malgré l'exigence de la campagne solo, on prend un réel plaisir à affûter son sens du timing et son analyse du parcours, d'autant plus que les environnements sont très agréables et le rythme du jeu forcément très relax (même si les ziques restent assez dynamiques). La prise en main relativement accessible garantit également un gros gros potentiel de fun en multijoueur; attention toutefois, le système du tour-par-tour ne conviendra qu'à des amis patients... les autres risquent de vite vouloir basculer vers un Mario Kart! Quoiqu'il en soit, le mix des ingrédients d'un bon soft de golf avec la qualité habituelle des jeux de sport estampillés Mario fait mouche. Ça sent bon le gazon frais et le plein air d'un aprem ensoleillé alors laissez-vous tenter par le green; vous verrez, ça fait vraiment un bien fou entre 2 jeux d'action!

- des parties très agréables!
- à la fois accessible et technique

- challenge trop élevé vers la fin
- manque de variété dans les musiques

89%

GRAPHISMES 8 • SON 8 • ANIMATION 10 • JOUABILITE 9 • DUREE DE VIE 9 • INTERET 9

ESPN EXTREME GAMES

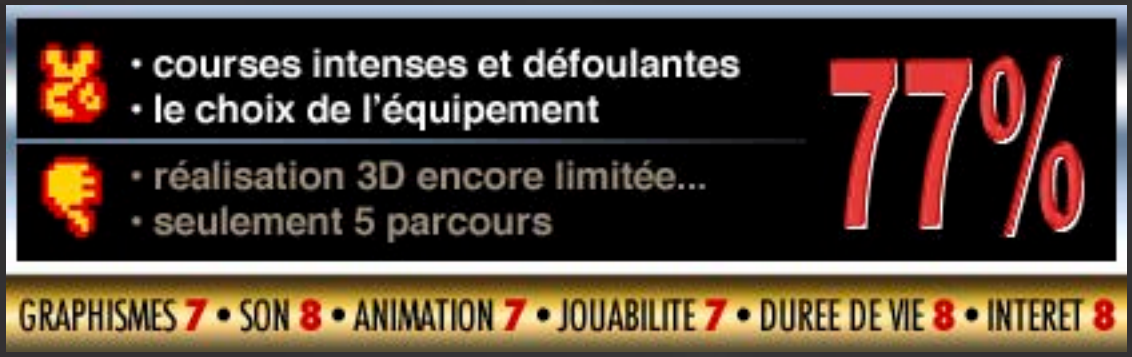
sports extrêmes • SCEE • décembre 1995 • 1 ou 2 joueurs PLAYSTATION

Hé, toi le jeune! T'as une Playstation? Tu portes des t-shirts très amples et la casquette généralement à l'envers? Tu affectionnes la planche à roulettes et autres sports de glisse? Tu n'entends pas ta mère qui t'appelle à table parce que tu écoutes bien trop fort ta musique rock de zinzin? Bon, alors tu es mûr pour ESPN Extreme Games (mais avant, range un peu ce bordel qui te sert de chambre s'il te plaît).

Ce soft bien frais et entraînant inclut du skate, du roller, du VTT et de la street-luge: chacun trouvera rapidement son joujou préféré, et la première bonne idée est d'avoir mixé les 4 disciplines lors des courses. Le choix des personnages et de l'équipement à acheter progressivement compense d'ailleurs le faible nombre de circuits toutefois très longs et exotiques (5 au total, des USA à l'Italie en passant par l'Amérique du Sud). Une fois en piste, c'est de la descente intense: les tracés improvisés sont parsemés de pièges et obstacles parfois assez dingues, de tremplins et portes à passer pour chopper tunes, points ou raccourcis. Comme si ce n'était pas

assez, il faut également gérer la fatigue du perso lors des prises de vitesse et surtout, surtout... on peut se fritter joyeusement avec les nombreux concurrents en piste façon Road Rash: quelques manchettes et coups de pied bien placés à l'adversaire un peu trop excité qui nous colle et bim, le problème est réglé!

Du fun, des courses pleines d'action, de la diversité, une IA qui sait se défendre ou faire des conneries, du rock bien speed dans les oreilles... ESPN Extreme Games a suffisamment d'atouts en main pour qu'on lui pardonne sa réalisation visuelle un peu cheap (première fournée de jeux de la console oblige) qui pénalise forcément la note finale. Vous pouvez quand même y aller, le mode 2 joueurs promet quelques aprems X-Games bien furieux entre potes et on s'éclate autant en solo - même en refaisant le même circuit, c'est dire! Allez, un petit conseil avant de partir: quand vous finirez par ouvrir le capot de la Playstation pour mettre un autre disque, n'enchaînez pas avec un jeu de course traditionnel direct derrière: vous risqueriez alors de terriblement vous faire ch...



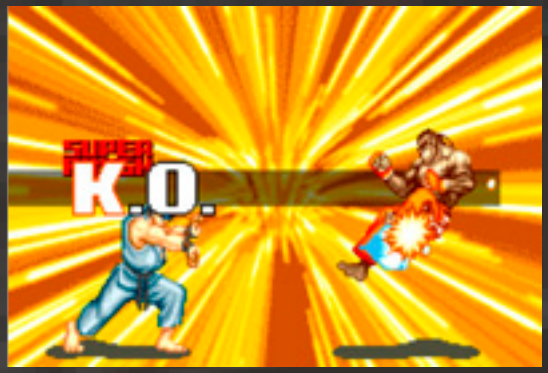
SUPER STREET FIGHTER II
TURBO REVIVAL

baston 2D • Capcom • 2 novembre 2001 • 1 ou 2 joueurs GAME BOY ADVANCE

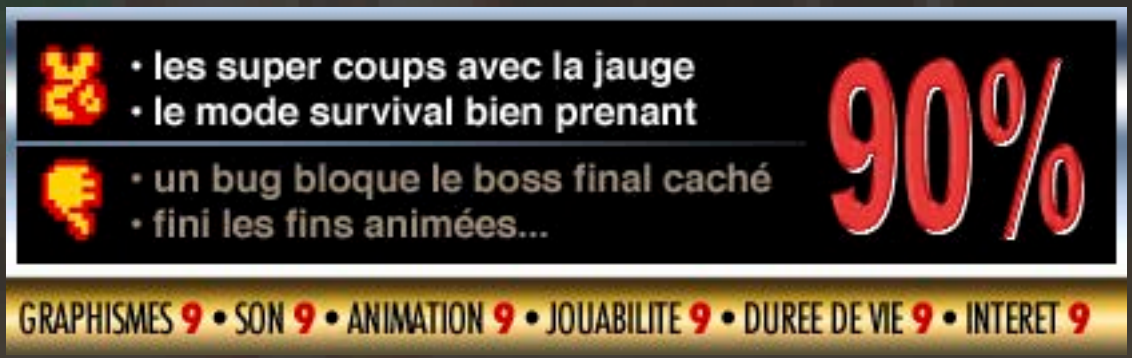
Ces dernières années, la série Street Fighter s'est beaucoup diversifiée: cure de jouvence de la série Alpha, cap de la 3D avec les EX, grand coup de balai du 3ème épisode... Mais après toutes ces années, SFII reste tout de même le pan le plus culte de la saga. C'est donc un plaisir de le voir débarquer sur Game Boy Advance, enrichi d'un Super-Turbo-Revival-Ultimate-Power-De-La-Mort-Qui-Tue!

C'est bel et bien la version SSFII turbo X qui nous est proposée ici. Soit le roster de 16 combattants de Super Street + Akuma en perso caché, et les Super Combos qui venaient déjà s'ajouter à l'époque aux célèbres Hadoken et autres Sonic Boom, nécessitant de remplir une jauge spéciale. Plus que complète, la version GBA nous propose également un mode Survival bien plus addictif qu'il n'en a l'air et qui transformerait presque le traditionnel jeu de baston en beat'em all bien défoulant! Pour en revenir vrai Street que l'on connaît, le portage est une petite merveille: on retrouve toute la force et l'ambiance haute en couleur du jeu d'origine avec ses décors toujours aussi riches en animations et les fameuses digits

vocales qui font tout le charme des combats. Retrouvez votre perso favori de l'époque et lancez une partie: vous ne lâcherez plus votre GBA avant d'avoir botté le cul aux 4 boss de Shadaloo vous verrez!



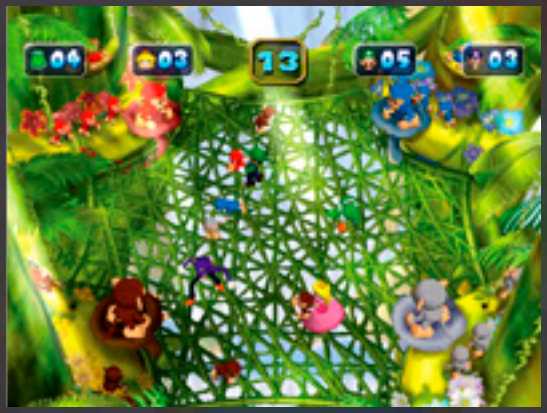
Cette version n'atteint pas la perfection ultime pour autant. Même si Capcom a astucieusement réglé le problème des 6 touches de coups pour 4 boutons GBA - les coups faibles et moyens pouvant s'executer avec la même touche selon la pression - les puristes regretteront peut-être l'absence des séquences de fin originales de l'époque au profit de nouvelles images fixes pour chaque perso. Bien plus grave, un foutu bug de série fera planter le jeu si vous atteignez le combat secret contre Akuma, juste après Bison!! Ces accrocs n'entachant finalement que la récompense finale du mode arcade, vous pouvez foncer sans hésiter pour le reste car le titre ne trompe pas: Street Fighter II revit vraiment sur GBA, et se révèle être au passage l'un des meilleurs choix sur ce support pour les petites parties nomades. Toujours un must, même dans la poche!



MARIO PARTY 5

party game • Nintendo/Hudson Soft • 5 décembre 2003 • 1 à 4 joueurs GAME CUBE

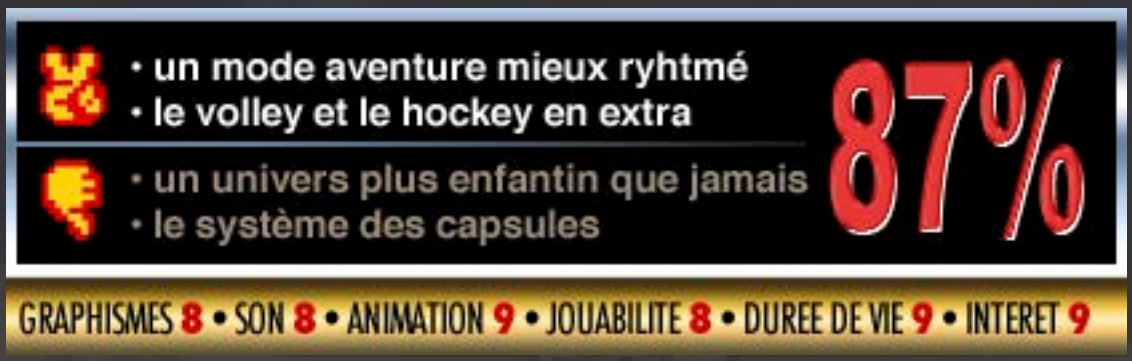
Après un 4ème opus convaincant, Mario Party 5 va-t-il continuer à fédérer du fun et des potes devant un même écran? L'ennui va-t-il gagner du terrain au bout de 5 épisodes? Vous le saurez en plongeant à nouveau dans cette nouvelle avalanche de mini-jeux et de décors placés cette-fois sous le signe du rêve...

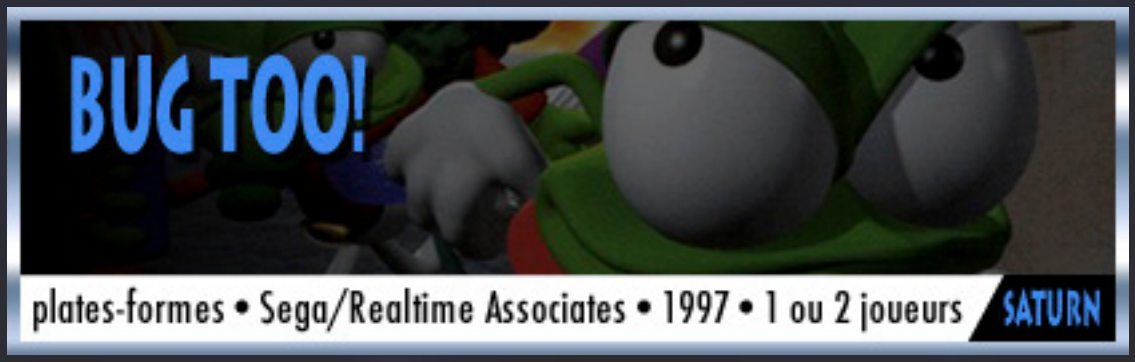


...Et on ne s'étendra pas davantage sur le scénar' qu'on a envie de cacher à ses potes - ceux-là même qui trouvent que la Game Cube «fait un peu gamin». Bon, on ne peut pas non plus fermer les yeux sur les plateaux de jeu probablement dispos dans la crèche la plus proche de chez vous, mais ceux-ci ont tout-de-même été optimisés pour des déplacements un peu plus fluides vers les cases étoiles tant convoitées. Notons également l'arrivée de distributeurs de capsules renfermant des items à utiliser sur soi ou à jeter plus loin sur une case. Gratuites, aléatoires et un peu envahissantes, elles nous font un peu regretter les boutiques de Mario Party 4. Au niveau des épreuves à déclencher lorsque tout le monde à joué, ça reste heureusement du tout bon. Allez, en fouinant un peu il y'en a bien une ou deux qui sentent

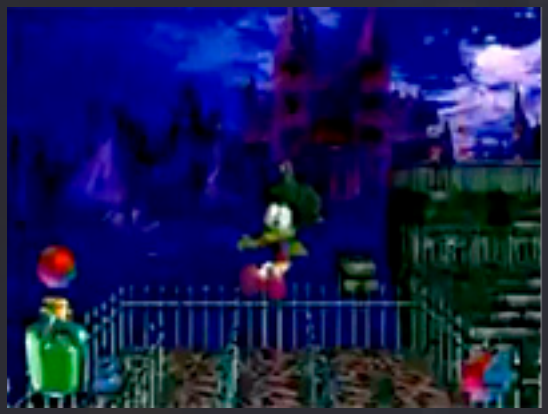
la corde usée (la pêche par exemple, même un peu modifiée) mais en général, les mini-jeux sont très bien renouvelés quel que soit le style: adresse, réflexion, chance... On bataille sec et on rigole en multi, c'est bien tout ce qui compte.

Un petit effort a été consenti pour les joueurs solitaires: la variante «scénarisée» du mode fête rend les déplacements et actions plus rapides chez l'ordi. Un bon début face à la sempiternelle faiblesse de la série. Mieux encore, on trouve des jeux bonus encore plus poussés en dehors des modes plateaux: si le jeu de cartes est juste sympa, le beach-volley et le hockey sur glace sont carrément excellents; sans parler d'une bataille de chars qui permet également de gagner des pièces pour customiser son véhicule, façon F-Zero GX! Ainsi, Mario Party 5 parvient une nouvelle fois à repousser d'un cran le risque lassitude qui plane depuis un petit moment sur la série telle une épée de Damoclès. Vous pouvez donc le chopper même si vous avez le 4... et même si sa direction artistique cible de plus en plus dangereusement le public des Télétubbies.





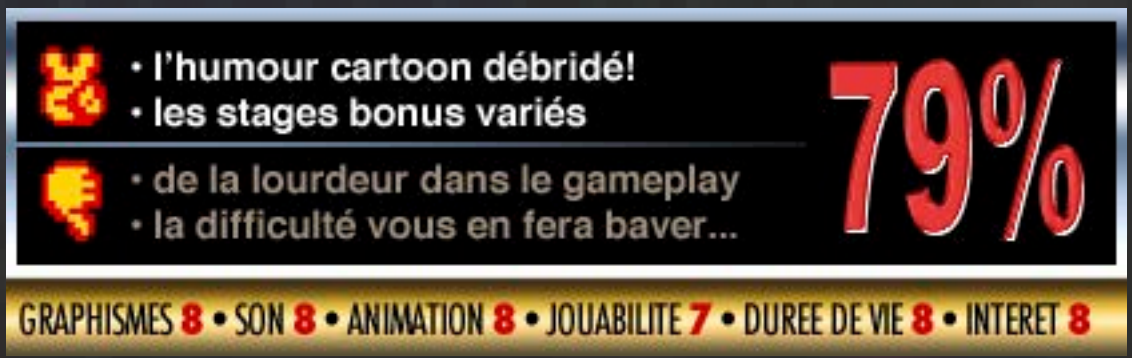
Vous vous souvenez de Bug? Mais si voyons: aux côtés de Clockwork Knight et quelques autres jeux, ce petit insecte rigolo faisait partie des nouveaux visages de la Sega Saturn à ses débuts. Et bien notre petit héros tout vert revient, accompagné cette fois d'un congénère disco-style et d'une sorte de chien-lombric: 3 persos déjantés au choix, pour un jeu qui ne l'est pas moins!



Ceux qui connaissaient déjà la bestiole seule ne seront pas du tout dépaysés: Bug Too! reste un jeu de plates-formes dont la structure permet d'aller de gauche à droite et en profondeur, sans diagonales donc. Une liberté de mouvements aux limitations très 2D en somme, pour des mécaniques de jeu basées sur des mondes décomposés en niveaux, boss, stages bonus, vies, continues... à l'ancienne, quoi! Mais ceux qui recherchent un jeu «qui fait vraiment 32 bits» seront comblés avec un habillage 3D très appuyé - les textures piquent d'ailleurs parfois un peu les yeux même si les sprites des persos et ennemis sont sympas. Le gameplay finalement classique lui aussi aurait donc dû être fluide,

malheureusement ce n'est pas non plus tout-à-fait ça: aux sauts relativement lents et autres soucis de visibilité en profondeur vient s'ajouter une difficulté bien sentie qui limitera la plupart de vos parties au premier monde avant le fatidique Game Over. C'est bien dommage car les autres sont pourtant tout aussi inspirés...

En effet, de l'Egypte à l'espace en passant par l'horreur ou les fonds sous-marins, les décors puisent leur inspiration dans les thèmes les plus exotiques du 7ème art, chaque niveau étant présenté comme une scène de film. Nos micro-stars en herbe sont donc gâtés par une direction artistique inspirée qui multiplie les clins d'oeil aux plus grands films, les bruitages rigolos et l'humour parfois bien barré, comme en témoigne notamment le monde psychédélique qui sent le champi hallucinogène à 10km! Cette suite honnête n'a donc aucun mal à conserver le captal sympathie du premier volet; mais le combo jouabilité/difficulté ne jouant pas en sa faveur, Bug Too! restera un jeu à classer dans la catégorie «bien, mais pas top».



LARA CROFT: TOMB RAIDER

aventure • Paramount Pictures • 27 juin 2001 • réalisé par Simon West • avec Angelina Jolie, Iain Glen CINÉ

Certains en ont rêvé, d'autres l'ont fantasmé... ça y'est, Lara Croft a droit à son long-métrage au ciné sous les traits de la bien nommée Angelina Jolie! Reste maintenant à savoir si vous allez payer votre place pour voir une aventure réussie, ou un étron de plus dans la douloureuse histoire des jeux vidéo adaptés au ciné. Allez, dans les deux cas vous pourrez toujours vous rincer l'oeil...

Et bien figurez-vous que Tomb Raider n'est pas une mauvaise surprise! Fort d'un budget et d'un casting assez solides, le film nous embarque dans un scénario original articulé autour de la secte des Illuminati et du passé de Lara - son papa incarné par Jon Voight est d'ailleurs celui de l'actrice dans la vraie vie. Alors oui, les personnages secondaires sont caricaturaux au possible - nous reparlerons de l'héroïne plus bas - et les scènes musclées calibrées comme des clips parfois étonnamment ridicules (cette scène avec Lara qui dérouille un commando pendant qu'elle fait de l'élastique en pyjama dans son manoir... putain mais au secours). Mais bon, le pop-corn movie est tout de même réussi: on voyage

notamment dans un Cambodge magnifique qui sied parfaitement à l'exotisme des jeux; mention spéciale au dernier segment du film, spectaculaire et intense comme une vraie fin de Tomb Raider. Et puis, il y'a donc cette fameuse Miss Croft...

Physiquement, on peut affirmer que la bombe sexuelle du grand écran remplit aussi bien son rôle que son t-shirt, sans pour autant être le sosie parfait du personnage virtuel. Simon West a d'ailleurs pensé à bichonner les fans de la belle en glissant quelques petits moments accrocheurs (non, vous ne verrez pas de boobs en entier). Mais même avec tout ça, Angelina Jolie multiplie des attitudes de femme fatale-dominatrice-qui se la pète assez agaçantes car rappelons-le: Lara est une bombe mais pas une chaudasse, c'est aussi ce qui fait son charme. Au final, Tomb Raider reste donc un divertissement efficace, qui en fait juste des caisses parfois, à l'image d'Angie. Les fans du jeu d'aventure devraient donc autant apprécier le show que les fans pré-pubères de son héroïne à l'anatomie si généreuse.

VERDICT ★★★★☆☆

NINTENDO PLAYER
NUMÉRO #5

bimestriel • Média Système Édition • numéro 5 • juillet-août 1992

MAGAZINES

Ça y'est, les grandes vacances sont là; chouette, le nouveau Nintendo Player aussi... et sa couv' flamboyante ne peut pas être plus explicite: l'été 1992 sera résolument placé sous le signe du Double Dragon!

STREET FIGHTER II

QUOI DE NEUF, DOCTEUR ?

SUPER TOUR '92

OPEN NINTENDO

A l'occasion du Super Tour 92, Nintendo organise avec NRJ, Player One et Nintendo Player, une grande compétition, l'OPEN NINTENDO. Cette compétition aura pour thème la nouvelle console 16 bits, la Super Nintendo, et le jeu F-ZERO. A chaque étape du Super Tour le concurrent ayant réalisé le meilleur score sera récompensé.

DATES DE LA TOURNEE D'ETE

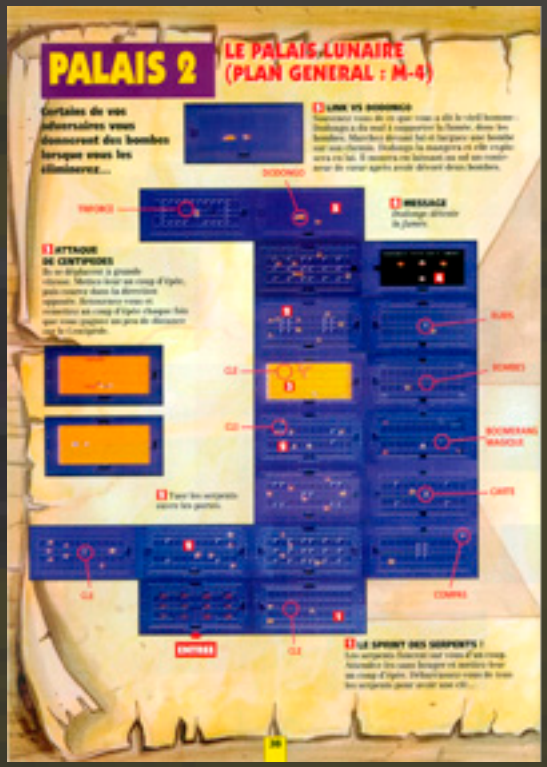
MISSION 1

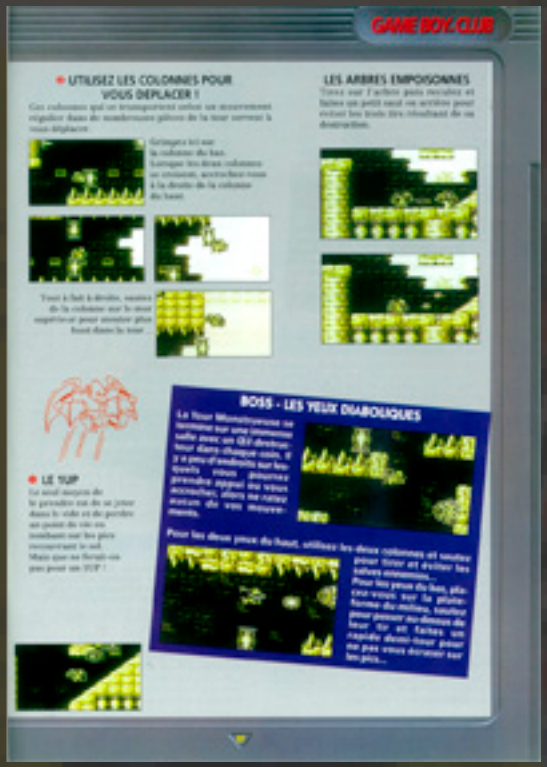
SUR LE TERRITOIRE DES BLACK SHADOW WARRIORS

LE BOSS DU PREMIER NIVEAU

Les fans des jumeaux bagarreurs en auront donc pour leur argent avec en plus d'un poster central, les premiers plans de Double Dragon sur GB, le soluce complète du II sur NES et la présentation

du 3ème opus qui pointe le bout de son gros orteil dans la tronche. Dans les 3 cas, la mise en page très sympa et la rédac' stimulante de nos amis testeurs devraient même convaincre ceux qui n'ont jamais touché à la série de s'y mettre. Et pour ceux qui n'auraient toujours pas envie de latter des gangs de fous furieux, il reste un paquet de pages consacré à d'autres jeux, et pas des moindres: la fin de soluce de SMB1 et les plans détaillés des 9 donjons de Zelda sauront récompenser ceux qui ont eu la sagesse de conserver ces précieuses cartouches!





Les joueurs 16 bits et portab' pourront également se mettre quelques soluces sous la dent avec Super Tennis, Mario World, Gargoyle's Quest... sans oublier les dizaines de tips glissées dans les autres rubriques, au milieu de quelques sympathiques previews. Et comme l'actu du jeu vidéo ne prend jamais de vacances, une petite poignée de news alléchantes vous en diront plus sur le futur CD-Rom de la Super NES, les prochaines sorties de cette console pour la rentrée... et même les dates de l'Open Nintendo qui se déroulera dans plusieurs villes de France cet

été! Il ne vous reste donc plus qu'à faire une petite place pour cet excellent numéro dans le sac à dos, aux côtés de la Game Boy + l'indispensable paire de nunchakus pour les fans des frères Lee.

VERDICT ★★★★★★

Un seul terrain de jeu

LA RUE.

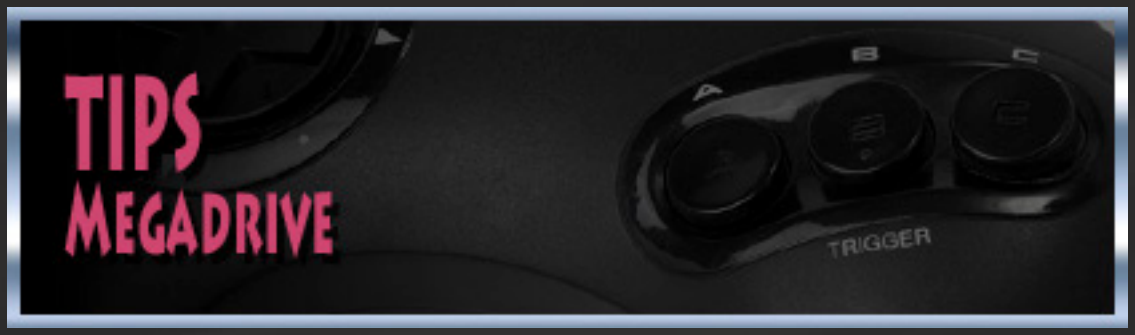
Une seule règle

DEGAGEZ SI VOUS NE VOULEZ PAS QUE JE VOUS ROULE DESSUS.

Le spot le plus radical existe. ESPN Extreme Games sur PlayStation. Les flics ont deserté l'endroit, la plus grande confrontation de glisseurs peut avoir lieu. A fond sur le bitume, free style en jouant des coudes et des poings, jumping... sur ESPN Extreme Games, tout est permis et tant pis pour ceux qui croisent votre chemin.

ESPN EXTREME GAMES. Vivons comme des fous, traversons en dehors des clous.

et "PlayStation" marques déposées sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. marque déposée, est la propriété exclusive de Sony Corporation.



Vous voulez transformer Sonic en Super Saien? Ou taper quelques paniers avec Bill Clinton? A moins que vous ne préfèreriez enfin avancer dans le redoutable Tintin au Tibet... tout est possible avec les bons codes. Retrouvez ci-dessous les trucs & astuces des jeux Megadrive testés sur Retropolis.

Aladdin

• PASSER AU NIVEAU SUIVANT

Pendant une partie, mettez le jeu en pause et faites A, B, B, A, A, B, B, A. Cette manip' peut-être répétée à volonté.

• CHEAT MENU

Dans le menu options, faites A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B. Si vous avez réussi, la tête du créateur du jeu apparaîtra accompagnée de la phrase «Ah, David Perry, what is your wish?».

Altered Beast

• CHOIX DU NIVEAU

Allez d'abord dans le menu options en maintenant B et en appuyant sur start.

Ensuite, choisissez votre niveau tout en haut puis maintenez A+Start jusqu'au démarrage de la partie.

• CHOIX DE LA TRANSFORMATION

A l'écran-titre, maintenez la diagonale bas-gauche + A + B + C + start enfoncés. Vous pourrez ensuite déterminer en quel animal vous vous transformerez pour chaque niveau.

• SOUND TEST

A l'écran-titre, maintenez la diagonale haut-droite + A + C + start enfoncés. Arrivés au sound test, choisissez le son avec haut ou bas et appuyez sur C pour l'activer.

Another World

• CODES DES NIVEAUX

Niveau 1: LDKD
Niveau 2: HTDC
Niveau 3: CLLD
Niveau 4: LBKG
Niveau 5: XDDJ
Niveau 6: FXLC
Niveau 7: KRFK
Niveau 8: KLFB
Niveau 9: DDRX
Niveau 10: HRTB
Niveau 11: BRTD
Niveau 12: TFBB
Niveau 13: TXHF
Niveau 14: CKJL
Niveau 15: LFCK
Fin du jeu: KRTD

The Adventures of Batman & Robin

• PASSER AU NIVEAU SUIVANT

Mettez le jeu en pause et faites B, A, bas, B, A, bas, gauche, haut, C.

Cool Spot

• PASSER AU NIVEAU SUIVANT ET ÊTRE INVINCIBLE

Mettez le jeu en pause et faites A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C.
Vous passerez au niveau suivant en étant invincible.

• DEBUG MODE

Dans le menu options, faites A, A, B, B, C, C, C, C, B, B, A, A, A, A, B, B, C, C. Si vous avez réussi, la tête du créateur du jeu apparaîtra accompagnée de la phrase «David Perry, time for some cheatyness».

Donald in maui Mallard

• CODES DES NIVEAUX

Niveau 2: ININJA
Niveau 3: ILVMUD
Niveau 4: ITSHOT
Niveau 5: GETHIM
Niveau 6: YOHOHO
Niveau 7: UNDEAD
Niveau 8: GDLUCK

Flashback

• CODES DES NIVEAUX

- Mode Easy
Niveau 1: PIXEL
Niveau 2: BETSY

Niveau 3: PANCHO
Niveau 4: STUDIO
Niveau 5: TOHO
Niveau 6: AKANE
Niveau 7: INCBIN
Fin du jeu: CYGNUS

- Mode Normal
Niveau 1: FALCON
Niveau 2: DATA
Niveau 3: MILORD
Niveau 4: QUICKY
Niveau 5: BIJOU
Niveau 6: BUBBLE
Niveau 7: CLIP
Fin du jeu: CYGNUS

- Mode Expert
Niveau 1: CLIO
Niveau 2: ACRTC
Niveau 3: BLOB
Niveau 4: STUN
Niveau 5: MIMOLO
Niveau 6: HECTOR
Niveau 7: KALIMA
Fin du jeu: CYGNUS

Golden Axe

• CHOIX DU NIVEAU

Dans le mode Arcade, faites diagonale bas-gauche + B + start. Vous pourrez alors changer de niveau en faisant haut ou bas.

Haunting

• PASSER AU NIVEAU SUIVANT

- 2nde maison:

Dans la première maison, faites A pour entrer dans l'horloge du salon. A l'intérieur, faites B, C, C, B et sortez. Si vous avez fait la manip' correctement, vous aurez également un bonus de 15000 points. Sortez de la pièce, vous êtes dans la maison 2.

- 3ème maison:
Dans la seconde maison, faites A pour entrer dans les toilettes de la salle de bain au jacuzzi. A l'intérieur, faites C, C, C, B et sortez. Si vous avez fait la manip' correctement, vous aurez également un bonus de 15000 points. Sortez de la pièce, vous êtes dans la maison 3.

- 4ème maison:
Dans la troisième maison, faites A pour entrer dans la poubelle du garage. A l'intérieur, faites B, C, B, B et sortez. Si vous avez fait la manip' correctement, vous aurez également un bonus de 15000 points. Sortez de la pièce, vous êtes dans la maison 4.

Mortal Kombat II

• TEST MODE

Dans le menu ptions, allez sur «done» et faites gauche, bas, gauche, droite, bas, droite, gauche, gauche, droite, droite.

• PERSONNAGE ALEATOIRE

A l'écran de sélection des personnages, faites haut + start pour que votre personnage soit choisi au hasard.

Mortal Kombat 3

• CHEATS

A l'écran-titre, faites A, C, haut, B, haut, B, A, bas. Le menu Cheats apparaîtra, vous pourrez y augmenter vos continues, écouter le sound test et accéder aux biographies des personnages.

• SECRETS

A l'écran-titre, faites B, A, bas, gauche, A, bas, C, droite, haut, bas. Le menu Secrets apparaîtra, vous pourrez y régler le temps, accéder aux fins des personnages et choisir le décor de départ pour vos combats.

• KILLER CODES

A l'écran-titre, faites C, droite, A, gauche, A, haut, C, droite, A, gauche, A, haut. Le menu Killer Codes apparaîtra, vous pourrez y activer les quick finishing moves, dévérouiller Smoke ainsi que les boss Motaro & Shao Kahn, et y démarrer une partie de Galaxian.

• JOUER AVEC SMOKE

Après le premier coup de cloche de l'intro du jeu présentant le logo MK3, faites rapidement A, B, B, A, bas, A, B, B, A, bas, haut, haut. Vous entendrez le nom «Smoke» et l'écran deviendra rouge si vous avez réussi; Smoke sera alors disponible au centre de l'écran de sélection des personnages.

NBA Jam

• CHEAT CODES

Les codes suivant s'effectuent rapidement à l'écran «Tonight's Match Up» lorsque les personnages sont sélectionnés:
- Super défense: appuyez 5 fois sur n'importe quel bouton
- Ballon en feu: appuyez sur n'importe quel bouton 7 fois puis maintenez haut + B + C jusqu'à l'engagement.
- Super interceptions: appuyez 15 fois ou plus sur n'importe quel bouton et faites un 360° avec le pad directionnel.
- Super dunks: appuyez 13 fois sur n'importe quel bouton et faites un 360° avec le pad directionnel.
- Super turbo: appuyez 6 fois sur n'importe quel bouton puis maintenez A + B + C jusqu'à l'engagement.
- Juice (pour rendre le jeu plus rapide): appuyez 13 fois sur

n'importe quel bouton puis maintenez B + C jusqu'à l'engagement.
- Faire disparaître le pourcentage de shoot: appuyez sur A, puis maintenez bas + A + B jusqu'à l'engagement.
- Tous les cheats activés: A l'écran de sélection du nom, entrez la lettre S en validant avec C + start, puis N en validant avec B + start, puis K en validant avec C + start. Ensuite, à l'écran «Tonight's Match Up», maintenez C + start jusqu'à l'engagement.

• JOUEURS CACHÉS

- Air Dog: AIR (validez la dernière initiale en maintenant start puis appuyez sur A)
- Al Gore: NET (validez la dernière initiale en maintenant start puis appuyez sur B)
- Bill Clinton: ARK (validez la dernière initiale en maintenant start puis appuyez sur A)
- Chow-Chow: CAR (validez la dernière initiale en maintenant start puis appuyez sur C)
- Sal Divita: SAL (validez la dernière initiale en maintenant start puis appuyez sur C)
- Jamie Rivett: RJR (validez la dernière initiale en maintenant start puis appuyez sur B)
- Kabuki: QB_ (validez la dernière initiale en maintenant start puis appuyez sur A)
- Mark Turmell: MJT (validez la dernière initiale en maintenant start puis appuyez sur A)
- P-Funk: DIS (validez la dernière initiale en maintenant start puis appuyez sur C)
- Scruff: ROD (validez la dernière initiale en maintenant start puis appuyez sur B)
- Warren Moon: UW_ (validez la dernière initiale en maintenant start puis appuyez sur A)
- Weasel: SAX (validez la dernière initiale en maintenant start puis appuyez sur C)

Skeleton Krew

• CODES DES NIVEAUX

Niveau 2: BGWY
Niveau 3: PSKJ
Niveau 4: WGBX
Niveau 5: RDFK

Sonic the Hedgehog

• CHOIX DU NIVEAU

A l'écran-titre, faites haut, bas, gauche, droite. un son se fera entendre; faites alors start + A pour accéder au menu de sélection des niveaux.

• DEBUG MODE

A l'écran-titre, faites haut, C, bas, C, gauche, C. Maintenez ensuite start + A jusqu'au démarrage d'une partie. Ensuite, pendant le jeu, faites B pour vous transformer en objet, A pour changer d'objet, C pour placer l'objet à l'écran ou B pour revenir à votre forme normale.

Sonic the Hedgehog 2

• CHOIX DU NIVEAU

Allez dans le menu options (caché sous «2 player VS» en bas de l'écran-titre) . Dans le sound-test au bas de ce menu, écoutez ensuite les sons suivants en appuyant à chaque fois sur C pour les valider: 19, 65, 9, 17. Un son se fera retentir; sortez alors du menu en appuyant sur start puis de retour à l'écran-titre faites start + A. Vous serez alors dans un menu de sélection du niveau qui contient également un sound test.

• SONIC D'OR

Faites la manip' pour accéder au menu de choix du niveau. Là, écoutez les sons suivants dans le sound test en bas à droite, en appuyant à chaque fois sur C pour les valider: 4, 1, 2, 6. Démarrez ensuite une partie; quel que soit le niveau auquel vous commencez, vous aurez déjà toutes les émeraudes Chaos en votre possession; il ne vous restera donc plus qu'à attrapper 50 anneaux dans le stage en cours puis sauter pour vous transformer en Sonic d'Or! Vous serez encore plus rapide et invincible (sauf si vous tombez dans un trou) mais attention, ce pouvoir consomme des anneaux... pensez à en récupérer régulièrement.

• DEBUG MODE

Faites la manip' pour accéder au menu du choix du niveau. Là, écoutez les sons suivants dans le sound test en bas à droite, en appuyant à chaque fois sur C pour les valider: 1, 9, 9, 2, 1, 1, 2, 4. Maintenez ensuite start + A jusqu'au démarrage d'une partie. Ensuite, pendant le jeu, faites B pour vous transformer en objet, A pour changer d'objet, C pour placer l'objet à l'écran ou B pour revenir à votre forme normale.

Sonic 3

• CHOIX DU NIVEAU

Quand Sonic se matérialise juste avant l'écran-titre, faites rapidement haut, haut, bas, bas, haut, haut, haut, haut. Un son se fera entendre; appuyez alors sur bas à l'écran-titre pour accéder à l'option sound test puis appuyez sur start pour y trouver le choix du niveau ainsi que des images de Sonic 2. Attention, cette manip' est extrêmement difficile à valider.

• DEBUG MODE

Faites la manip' pour accéder au menu du choix du niveau puis choisissez celui de votre choix en appuyant sur start + A. Ensuite,

pendant le jeu, faites B pour vous transformer en objet, A pour changer d'objet, C pour placer l'objet à l'écran ou B pour revenir à votre forme normale.

Sonic & Knuckles

• CHOIX DU NIVEAU

Dans le premier niveau, accrochez-vous à une poulie puis faites gauche, gauche, gauche, droite, droite, droite, haut, haut, haut. Un son se fera retentir; mettez alors le jeu en pause puis appuyez sur A pour revenir à l'écran-titre. Là, faites start + A pour accéder au menu de sélection des niveaux.

Sonic Spinball

• CHOIX DU NIVEAU

Dans le menu options, faites A, bas, B, bas, C, bas, A, B, haut, A, C, haut, B, C, haut. un son se fera entendre; appuyez alors au choix sur start + A pour accéder au niveau 2, start + B pour accéder au niveau 3 ou start + C pour accéder au niveau 4.

• VOIR LES CREDITS DU JEU

Dans le menu options, faites C, haut, B, haut, A, haut, C, B, bas, C, A, bas, B, A, bas.

Streets of Rage II

• CHEAT MODE

A l'écran-titre, mettez vous sur options. Avec une 2ème manette, maintenez appuyées les touches A et B puis appuyez sur start. Allez dans les options, toujours en maintenant A et B enfoncés, pour accéder à un choix de niveau, de nouveaux modes de difficulté et la possibilité de démarrer avec plus de vies.

• CHOISIR LE MÊME PERSONNAGE EN MODE 2 JOUEURS

A l'écran-titre, maintenez droite + B avec la manette 1 tout en maintenant gauche + A avec la manette 2. il faudra ensuite appuyer sur C avec la manette 2 (sans relâcher gauche + A) pour pouvoir ensuite sélectionner le même personnage en mode 2 joueurs.

Tintin au Tibet

CODES DES NIVEAUX

Moyenne montagne: 603
L'épave: 219
La tempête: 478

Virtua Racing

• MODE MIROIR

Quand le logo Sega apparaît, appuyez sur A + B + haut + start. Un écran inversé apparaîtra alors en bas à gauche du menu.

Un graphisme exceptionnel. Un réalisme saisissant.

Toute reproduction ou location de CD-Rom PlayStation sans l'autorisation de Sony Computer Entertainment constitue un délit de contrefaçon entraînant des peines pouvant aller jusqu'à 5 MF et 2 ans de prison.

PlayStation

Conformément aux dispositions du Code de la Propriété Intellectuelle (articles L 122-4, L 122-6, L 122-7, L 131-3, L 335-1 et suivants) et des directives communautaires applicables en la matière (n°92/100 du 19/11/92 et n°91/250 du 14/05/91).

Marque déposée, est la propriété exclusive de Sony Corporation. et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment

RETRO
POLIS